Mode d'emploi pour fabriquer le jeu

1- Imprimez la page 1 sur du papier normal.

2- Imprimez le reste des pages sur du papier cartonné.

3- Découpez la règle, l'image pour la boite, les cartes et le terrain.

4- Incisez sur le haut 4 bouchons de liège.

5- Jouez !

Fooooooot !

2 joueurs

un jeu de Lucas, Sacha et Esteban
Ecole du Tilleul - Echemiré

But du jeu : Marquer plus de but que son adversaire.

Mise en place : Faites deux pioches, une de chaque couleur de carte. Distribuez 3 cartes rose à chaque joueur. Plaçez les 2 pions pour chaque joueur à côté de leur but. Tirez au sort le joueur qui commence, et insérez le ballon sur l'un de ses pions.

Déroulement du jeu : A son tour, le joueur lance le dé, et avance ses pions d'autant (il peux répartir le score du dé entre ses deux pions). Les déplacements en diagonale sont autorisés. Le joueur peux à tout moment dans son tour :
- Tirer au but (si il a le ballon) : il lance le dé, et si le chiffre est supérieur à la distance qui sépare le pion qui a le ballon de la ligne de but, le joueur pioche une carte bleue. Si il y a but, il garde la carte devant lui. Sinon, le ballon va au defenseur qui engage devant son but.
- Jouer une (et une seule) carte :
Passe : le pion qui a le ballon le passe l'autre pion de l'équipe, où qu'il soit sur le terrain.

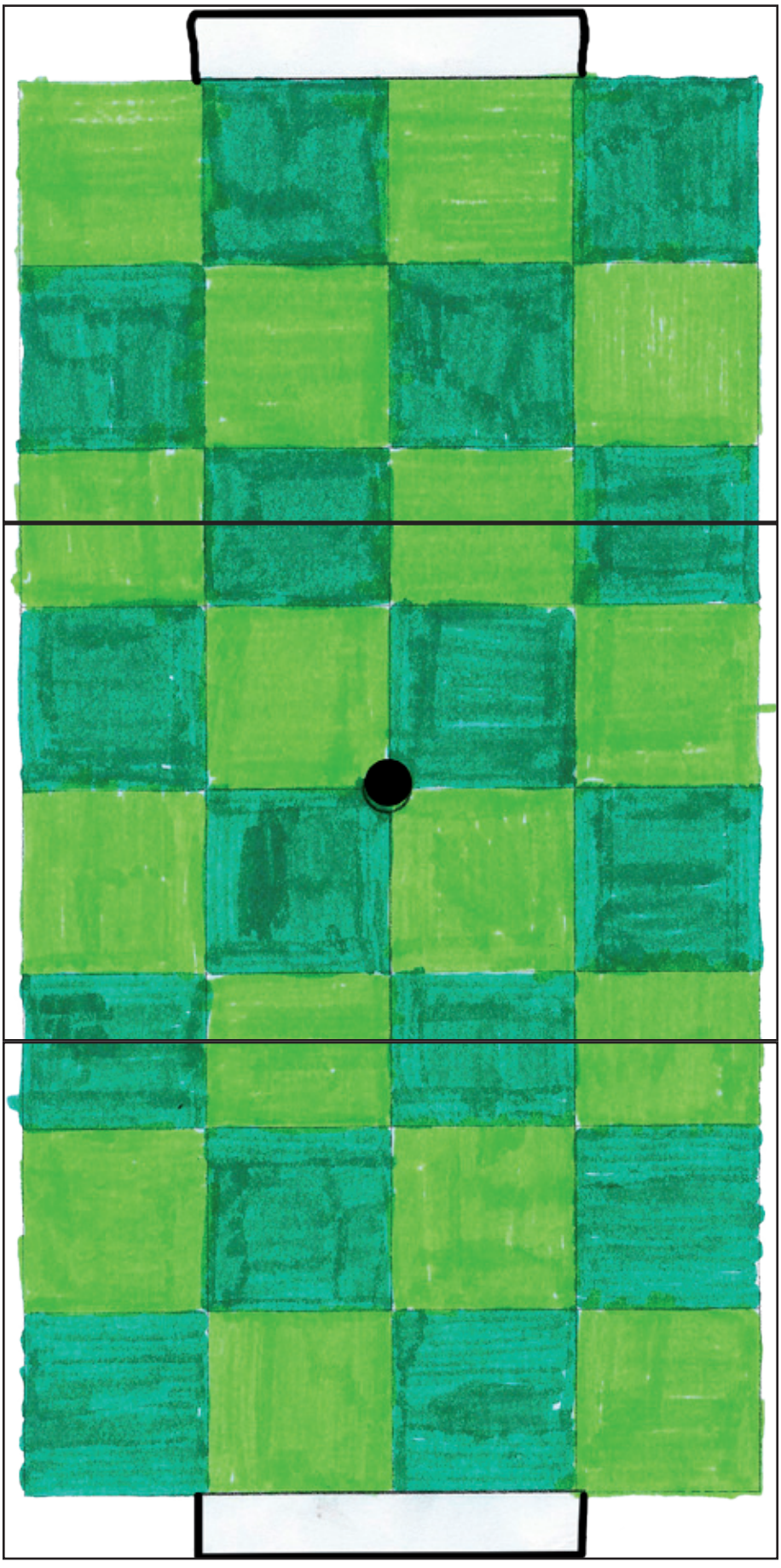
Interception : seule carte qui se joue hors de son tour, elle permet d'intercepter une passe entre deux pions, si le joueur a un pion sur le chemin du ballon. Cela interrompt le tour du joueur qui a fait la passe. Le joueur qui a intercepté ne peux plus jouer de carte dans son tour.

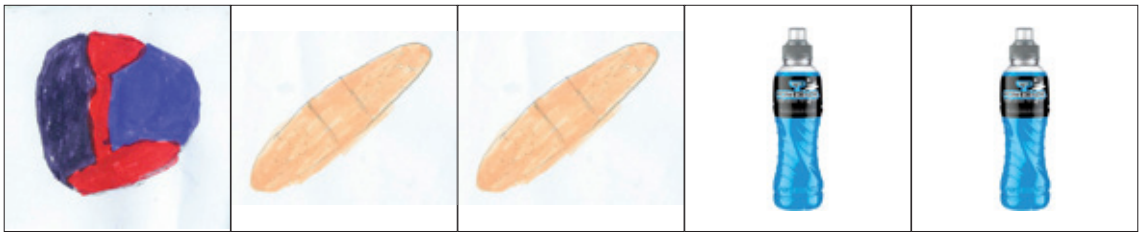
Tacle : Utilisable si le joueur a un pion sur une case qui touche le porteur de ballon. Il permet de récupérer le ballon.

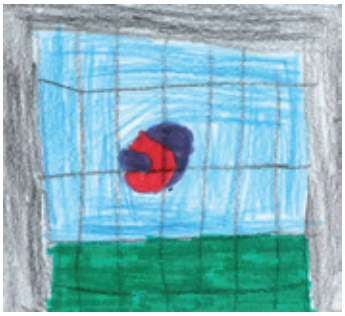
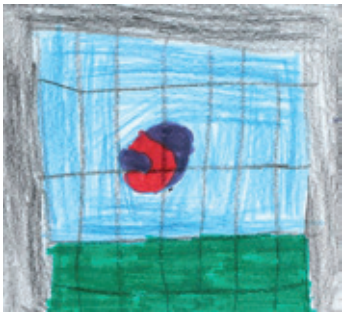
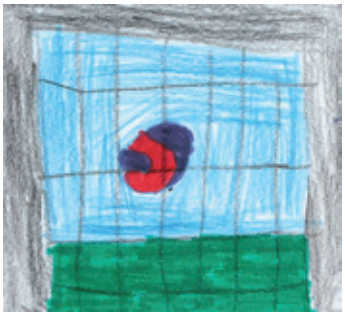
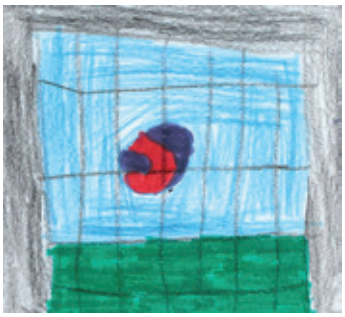
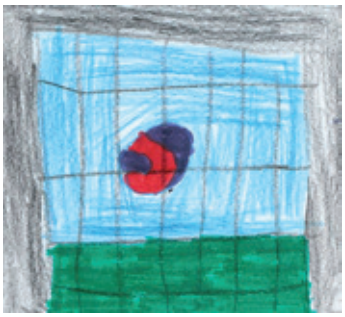
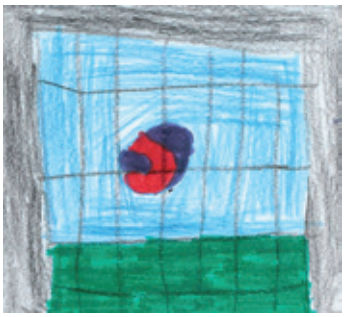
Tacle assasin : même chose que le tacle, mais il inflige une blessure au pion taclé. On la symbolise avec un pansement inséré sur le pion. Le pion blessé avance et tire en retirant 1 au score du dé.

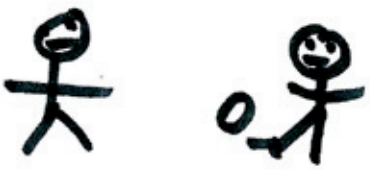
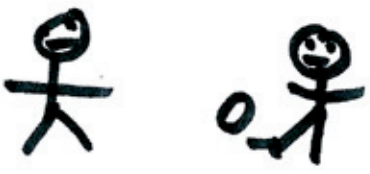
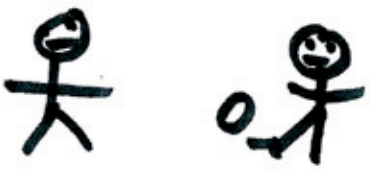
Pause : Permet de soigner une blessure, et de boire une boisson energisante. On le symbolise avec la boisson insérée sur le pion. Ce pion avance et tire en ajoutant 1 au score du dé.

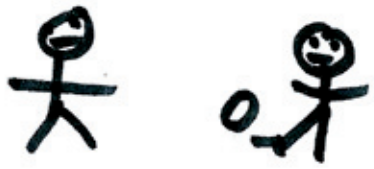
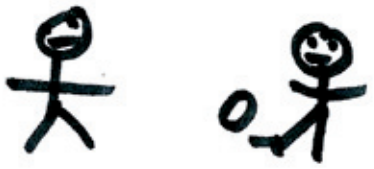
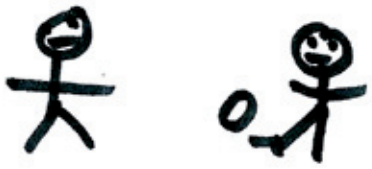
Fin du jeu : le jeu se termine quand il n'y a plus de carte bleue dans la pioche.

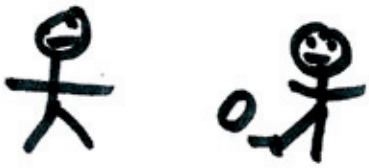




Arrêt ! Arrêt !	Arrêt ! Arrêt !	BUUT !  BUUT !
Sortie de but	BUUT !  BUUT !	BUUT !  BUUT !
BUUT !  BUUT !	BUUT !  BUUT !	BUUT !  BUUT !

Sortie de but	Sortie de but	Sortie de but
Poteau Poteau	Poteau Poteau	Poteau Poteau
 Passe	 Passe	 Passe

 **Passe**	 **Passe**	 **Passe**
Interception	**Interception**	**Interception**
Interception	**Interception**	**Interception**

Tacle	**Tacle**	**Tacle**
Tacle	**Tacle assassin**	**Tacle assassin**
 **Passe**	**Pause**	**Pause**